Handbuch

KAISER

Ein Simulations- und Strategiespiel um die Würde des deutschen Kaisertitels.

SCHNEIDER-VERSION
von Dirk Beyelstein

ATARI-VERSION
von Markus Mergart und Dirk Beyelstein

COMMODORE-VERSION
von Claudio Kronmüller und Dirk Beyelstein



Spielanleitung zu KAISER

Anmerkungen

Es ist klar, daß ein derart umfangreiches Programm, wie der KAISER, eine sehr lange Reihe von Testspielen erfordert hat. Ungezählte Änderungen und Verbesserungen wurden durchgeführt, bis die endgültige Form erreicht worden ist. Man kann zwar mathematische Formeln auf dem Papier entwickeln und durchrechnen, doch wie sich dieselben Formeln in der Praxis bewähren, kann nur im Spiel selbst herausgefunden werden. Deshalb sei mir an dieser Stelle gestattet, meinen Bekannten und Freunden zu danken, die an ungezählten Samstagabenden bis in den frühen Morgen hinein mit mir mitgespielt und viele wertvolle Hinweise und Tips gegeben haben. Ganz besonderen Dank möchte ich Rainer Scheele aussprechen, der mir in allen historischen Fragen zur Seite stand, und so wesentlich zur Authentizität vieler Spielelemente beitrug.

Dirk Beyelstein

Bevor wir jetzt den eigentlichen Spielablauf erklären, wollen wir Ihnen noch einen kleinen Überblick über den geschichtlichen Hintergrund des Spieles geben.

Das deutsche Kaisertum

Deutschland zu Beginn des 18. Jahrhunderts unterschied sich in seiner politischen Struktur sehr wesentlich von anderen europäischen Staaten. England, Frankreich oder Schweden waren schon lange Nationalstaaten und richteten ihre Energie auf die Ausdehnung ihrer Macht, während Deutschland in viele Kleinstaaten zerfallen war. Formelles Oberhaupt war der deutsche Kaiser. Er herrschte über das sogenannte „Heilige Römische Reich Deutscher Nation". Dieser Titel drückte aus, daß der deutsche Kaiser legitimer Nachfolger der römischen Caesaren war.

Den meisten deutschen Kaisern fehlten jedoch die Mittel, ihre Interessen im ganzen Reich durchzusetzen. Selbst ein starker Kaiser wie Karl V., König von Spanien, dessen Bruder Ferdinand I. österreichischer König war, und der große Besitzungen im neu entdeckten Amerika sowie auch in Italien hatte, konnte sich nicht gegen seine Widersacher im Deutschen Reich durchsetzen. Die protestantischen Fürsten verweigerten ihrem katholischen Kaiser erfolgreich die Gefolgschaft. Dieses Beispiel soll zeigen, daß nach dem Kampf um die Kaiserwürde Kriege nicht beendet waren, sondern sich die deutschen Kleinstaaten weiterhin in wechselnden Koalitionen bekämpften.

Die deutschen Kaiser wurden nicht durch ein Erbfolgerecht bestimmt. Falls ein Kaiser starb, wählten die sieben Kurfürsten aus den Bewerbern den neuen Kaiser. Hierbei war entscheident, über welche „Hausmacht" der Bewerber verfügte, und wieviel Gold er dem Wahlgremium zu zahlen bereit war. Unter Hausmacht versteht man den Besitz, den der adlige Bewerber um die Kaiserwürde schon hatte. Wenn er zum Beispiel aus dem Hause Habsburg stammte, gehörten ihm Tirol und Böhmen, also Teile des damaligen Deutschland. Hierdurch hatte er Anspruch auf die Kaiserwürde. Einem Wittelsbacher gehörte damals Bayern und einem Brandenburger Preußen. Mit diesem Besitzstand in Form von Land innerhalb des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation, hatte er gute Aussichten gewählt zu werden.

Der zweite Aspekt waren die bereits angesprochenen Bestechungsgelder. Außer politischen Gründen, Glaubenszugehörigkeit des Bewerbers, die Stellung seines Landes innerhalb des politischen Kräftespiels oder sein Charakter (die Kurfürsten wählten lieber einen schwachen Kaiser, damit sie ihre unabhängige Position bewahren konnten), war die Höhe der Bestechungsgelder entscheidend. Da dies für die damalige Zeit ungeheure Summen darstellten, und die Fürstenhäuser fast alle in Geldnot waren, mußten sie das Geld leihen. Geldgeber waren deutsche Händler, wie zum Beispiel die Fugger, die im Orienthandel reich geworden waren. Mit dem von diesen Händlern geliehenen Geld Kaiser geworden, zahlten sie es aus der Staatskasse mit Zins zurück.

Ausschlaggebend war das Bestechungsgeld allerdings erst nach der Bewerbung um die Kaiserwürde. Vorher standen größte Anstrengungen eines Herrscherhauses über Jahrzehnte oder Jahrhunderte eine solche Position aufzubauen, aus der heraus ein Angehöriger des entsprechenden Herrscherhauses Ansprüche auf die deutsche Kaiserwürde stellen konnte. Mit welchen Mitteln deutsche Herrscherhäuser ihre Macht und ihren Einfluß erweiterten, wird im folgenden Abschnitt beschrieben.

I. Wege zur höchsten Macht

Die deutschen Herzogtümer, Königreiche oder Fürstentümer des 18. Jahrhunderts hatten ihren Ursprung meist im Mittelalter. Kleine Gebiete oder Ländereien wurden als Lehen vergeben, und es lag im Geschick des Landesherren dieses Gebiet zu vergrößern. Die Erbfolge war so geregelt, daß jeweils der älteste Sohn die Nachfolge seines Vaters antreten sollte. Wenn kein Nachfolger vorhanden war, übernahm meist ein verwandtes Geschlecht den Besitz und vergrößerte damit den eigenen.

Ein weiterer, sehr häufiger Weg das Besitztum zu vergrößern, war der der Heirat. Dadurch wurden auch weit auseinander gelegene Ländereien in Personalunion vereinigt. Das wohl berühmteste Adelsgeschlecht, welches durch Heiratspolitik aufstieg, war das Haus Habsburg. Aber auch das Haus Brandenburg dehnte sich zu Anfang durch Heiratspolitik und den Kauf von Land aus, bis zu Beginn des 17. Jahrhunderts das Land eine bittere Erfahrung machen mußte. Die Schweden

baten den preußischen Herrscher darum, mit einem Heer durch Preußen durchziehen zu dürfen. Preußen, selbst ohne nennenswerte Streitkräfte, mußte dies den Schweden gestatten. Das schwedische Heer verwüstete das kleine Land jedoch furchtbar.

Damit Preußen nicht willenloses Opfer bleib, baute Friedrich Wilhelm I. das kleine preußische Heer trotz einer geringen Bevölkerungszahl zu einer beachtlichen Stärke aus. Er hinterließ seinem Nachfolger Friedrich II. ein 83.000 Mann starkes stehendes Heer. Derjenige, der das Heer aufgebaut hatte, setzte es nicht ein, sondern seine Nachfolger benutzten es als Instrument, die weit verstreuten preußischen Territorien zu vereinigen.

Friedrich II. von Preußen wollte dem damaligen Österreich die Gebiete Schlesien's entreißen und löste damit die Kette von Kriegen aus. Diese Kriege wurden die schlesischen Kriege genannt. Der dritte Schlesische Krieg wurde unter der Bezeichnung „Siebenjähriger Krieg" berühmt. Preußen sah sich hier einer Koalition seiner vier außerdeutschen Nachbarn gegenüber: Österreich, Rußland, Frankreich und Schweden. Preußen, das nur durch England mit Hilfsgeldern unterstützt wurde, drohte als Staat ausgelöscht zu werden. Doch wie ein Wunder endete der Krieg im siebenten Jahr, weil die russische Zarin Katharina II. starb, und ihr Sohn Peter III. den Herrscher Preußens, Friedrich II., verehrte. Aus diesem Grund schied Zar Peter III. aus der Koalition aus. Dadurch sahen die anderen Länder nun keine Möglichkeit mehr, Preußen die Gebiete Schlesien's zu entreißen. In den nachfolgenden Jahren baute Preußen sowohl seine militärische, als auch seine wirtschaftliche Macht aus. Die einzelnen Stationen waren:

1815 – Anschluß des Ruhrgebietes
1866 – Sieg über Österreich und damit Vorherrschaft in Deutschland
1871 – Sieg über Frankreich und Krönung des Preußischen Königs Wilhelm I. zum deutschen Kaiser. Dies war möglich geworden durch ein ständig größer werdendes Gebiet, durch eine florierende Stahlindustrie im Ruhrgebiet und die stärkste Armee in Europa.

Am Beispiel Preußens wird eines deutlich: Durch ausschließlich friedlichen Aufbau kann ein Land kaum die Macht bekommen, um Anspruch auf den Kaisertitel zu erheben. Andere Herrscher besaßen anfänglich die gleiche wirtschaftliche Macht wie Preußen, doch bei weitem nicht eine so starke Armee. Daher wurden sie nach und nach von Preußen erobert. Alleine Bayern baute ein Gegengewicht zu seinem nördlichen Nachbarn auf und hielt bis zur deutschen Einigung stand.

Große Ländereien mit reicher Landwirtschaft und blühendem Handel, jedoch ohne angemessene Streitkräfte, waren leichte Opfer für agressive Nachbarn, die durch die Eroberungen noch stärker wurden. Kaiser wurde man nur durch Vorherrschaft. Diese konnte jedoch leider nur aus wirtschaftlichen und militärischer Macht resultieren. Wer eine der beiden Komponenten vernachlässigte, mußte scheitern. Nur die Herrscher, die dies akzeptierten, ganz gleich wie sinnlos ihnen eventuell der Unterhalt einer großen Armee erschien, hatten die Möglichkeit die Kaiserwürde zu erlangen.

II. Der Einsatz wirtschaftlicher und militärischer Macht

Deutsche Kaiser regierten von 962 bis 1806 und von 1871 bis 1918. Die letzten drei Kaiser verstanden unter wirtschaftlicher Macht hauptsächlich die Produktion der aufstrebenden Industrie. Die deutschen Kaiser, die bis 1806 regierten, sahen Grundbesitz als ihre Basis an (siehe Hausmacht). Die Landwirtschaft mußte von jedem Adligen so verwaltet werden, daß sie genug Erträge brachte, um die Bevölkerung zu versorgen. Außerdem mußten die Bauern ausreichende Abgaben leisten können, um den Staatshaushalt zu finanzieren. Ab Ende des Mittelalters begann der Handel eine immer größere Rolle zu spielen, und der Zoll sowie Steuern der Kaufleute waren unentbehrlich für die fast immer leeren Staatskassen. Die meisten Adligen begünstigten daher den Handel durch die Einrichtung von z. B. Märkten.

Mit den Staatseinnahmen wurde der Hof, der Schuldendienst und vor allem das Militär finanziert. Durch gewonnene Kriege konnte dem Gegner Land weggenommen werden. Hierbei waren besonders reiche Provinzen, die im Grenzgebiet lagen, umkämpft. Piemont, Venedig, Elsaß-Lothringen, Schlesien und Böhmen sind einige dieser Provinzen, die seit Jahrhunderten umkämpft waren.

Ein Adliger hatte, wie bereits erwähnt, nur mit großem Landbesitz und großem Vermögen die Möglichkeit Kaiser zu werden. Beides konnte durch eine gute Armee erobert und bewahrt werden. Hierzu standen dem Feldherren drei Waffengattungen zur Verfügung: Infantrie, Artillerie und Kavallerie. Die Artillerie war in der Schlacht das zerstörende Element, die Kavallerie das bewegliche Element und die Infantrie das bewegliche und zerstörende Element.

Die Bewaffnung bestand aus Vorderladergewehren mit Bajonett für die Infantrie, aus Säbeln und Vorderladerpistolen für die Kavallerie und aus Vorderladergeschützen mit glatt gezogenem Lauf, die sowohl Volleisenkugeln, als auch Kartätschen verschossen, für die Artillerie.

Ziel der militärischen Operationen bis Ende des 19. Jahrhunderts war es, aus der Entscheidungsschlacht siegreich hervorzugehen. Das heißt nicht, die Armee an der gegnerischen Grenze verteilt aufzubauen und in einem Feldzug die Hauptstadt zu erreichen, sondern die Truppen konzentriert einzusetzen. Der militärisch überlegene Feldherr versuchte die gegnerische Armee zu stellen und zu schlagen. Die schwächere Armee stellte sich nicht sofort, sondern zog sich zunächst zurück. Diese Strategie war jedoch nur bis zu einem bestimmten Punkt möglich. Irgendwann kam der Augenblick, in dem die stärkere Armee eine bedeutende Stadt einer Provinz oder gar die Hauptstadt selbst bedroht. Nun war der Zeitpunkt für den zahlenmäßig, und auch meist waffentechnisch, unterlegenen Feldherrn gekommen die Schlacht anzunehmen. Er hatte trotz seiner Unterlegenheit einen bedeutenden Vorteil: Er bestimmte das Schlachtfeld. So konnte er das Gelände als „Verbündeten" einsetzen. Er konnte den Gegner zwingen, über einen Fluß, einen Berg hinauf, durch eine Schlucht, oder durch einen Wald hindurch anzugreifen. Diese Faktoren, verbunden mit dem Schlachtenglück und der richtigen Taktik, führten sehr oft dazu, daß die scheinbar überlegene Armee das Schlachtfeld geschlagen verließ. Die

Taktik in der Schlacht war ausschlaggebend für den Ausgang. ein guter Feldherr konnte also materiell und geographische Vorausbestimmungen umgehen. Je nach Einsatz der verschiedenen Waffengattungen und Truppenteile, veränderte sich der Ausgang der Schlacht. War die Schlacht entschieden, zog sich die geschlagene Armee ungeordnet zurück. Dies war für den Sieger die Chance, den Sieg vollkommen zu machen und die fliehenden Truppen zu verfolgen und zu vernichten.

III. Politische Konsequenzen

Nach der Entscheidungsschlacht betraten in der Regel die Diplomaten das Parkett und handelten einen Frieden aus. Für den Verlierer hieß das meist den Forderungen und Kriegszielen des Siegers nachzugeben. Mögliche Folgen eines verlorenen Krieges konnten sein:

1. Geographische Zugeständnisse, wie z. B. Verluste von Gebieten.
2. Politische Zugeständnisse, wie z. B. aus einer Allianz auszuscheiden oder seinen Einfluß in einem bestimmten Gebiet oder einer Kolonie aufzugeben.
3. Militärische Zugeständnisse, wie z. B. schleifen von Festungen, oder Nichtbefahren von bestimmten Meeresgebieten.

Hier endet unser Überblick über den geschichtlichen Hintergrund. Jetzt sind Sie an der Reihe, die Regentschaft eines der deutschen Länder zu übernehmen. Entscheiden Sie, in welchem Maß Sie die Wirtschaft aufbauen, und inwieweit eine Aufrüstung notwendig ist. Läßt sich der Krieg mit all seinen meist unschönen Folgen vielleicht ganz vermeiden? Wollen Sie versuchen „historisch" zu spielen, die Geschichte nachzuempfinden? Es liegt ganz in Ihrer Hand. Bedenken Sie jedoch immer, daß alleine Sie für Ihn Volk und Ihr Land verantwortlich sind.

Ladeanweisungen für Schneider CPC 464 Computer

1. Schalten Sie den Rechner aus.
2. Schalten Sie den Monitor und den Rechner ein.
3. Legen Sie die Programm-Kassette in den Datenrekorder ein.
4. Drücken Sie gleichzeitig die «CTRL» und die kleine «ENTER» Taste.
5. Drücken Sie die «PLAY» Taste des Datenrekorders, danach eine beliebige Taste der Tastatur.
6. Schalten Sie, nachdem das Spiel geladen ist, den Datenrekorder nicht aus, lassen Sie die Kaiser-Kassette im Rekorder, da Programmteile nachgeladen werden.
7. Die Steuerung kann entweder mit dem Joystick erfolgen, indem der Cursor vor den gewünschten Menüpunkt gestellt und dann der Feuerknopf gedrückt wird, oder mit der Zehner-Block-Tastatur, indem die Nummer des Menüpunktes gedrückt wird.

Mengen müssen bei Joysticksteuerung durch Drücken des Feuerknopfes, bei Tastatursteuerung durch «ENTER» bestätigt werden.

Ladeanweisungen für ATARI Computer

1. Schalten Sie Ihren ATARI Computer aus.
2. Schalten Sie Ihr Diskettenlaufwerk und Ihren Fernseher bzw. Monitor ein.
3. Legen Sie die Programmdiskette mit dem Label nach oben und dem ovalen Fenster zuerst, in das Diskettenlaufwerk ein. Schließen Sie dann die Tür der Diskettenstation.
4. Schalten Sie jetzt Ihren Computer ein. Der Ladevorgang beginnt, und nach wenigen Augenblicken wird der Titel des Programms auf Ihrem Bildschirm erscheinen.

Hinweis: Sollten Sie noch einen ATARI 400/800 besitzen, so vergessen Sie bitte nicht, die BASIC Cartridge in den linken Modulschacht zu stecken, bevor Sie den Computer einschalten.

Ladeanweisungen für COMMODORE Computer

1. Schalten Sie Ihr Diskettenlaufwerk und Ihren Fernseher bzw. Monitor ein.
2. Legen Sie die Programmdiskette mit dem Label nach oben und dem ovalen Fenster zuerst, in das Diskettenlaufwerk ein. Schließen Sie dann die Tür der Diskettenstation.
3. Schalten Sie jetzt Ihren COMMODORE Computer ein. Sowie die Nachricht READY auf dem Bildschirm erscheint, tippen Sie:

LOAD „KAISER", 8

und drücken Sie dann die RETURN-Taste. Sobald erneut das Wort READY auf dem Bildschirm erscheint, tippen Sie RUN und drücken wieder die RETURN-Taste.

Starten des Spieles

Schließen Sie je nach Wunsch ein oder zwei Steuerknüppel an (bei den alten Modellen 400/800 bis zu vier). Nachdem die Copyright-Meldung auf dem Bildschirm dargestellt wurde, erscheint eine Frage:

NEUES SPIEL (J/N)

Hier müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ein eventuell zu einem früheren Zeitpunkt abgespeichertes Spiel fortsetzen wollen, oder ein völlig neues Spiel starten möchten. Tippen Sie entsprechend Ihrer Entscheidung die Taste „J" für JA oder die Taste „N" für NEIN. Sobald Sie „J" oder „N" eingegeben haben, wird das eigentliche Titelbild geladen. Wenn Sie nicht warten wollen, bis die Sonne ganz aufgegangen ist, so können Sie durch Drücken der START-Taste (L7-Taste) den Programmstart beschleunigen.

Nach erfolgreichem Ladevorgang erscheint die Frage nach der Spieleranzahl auf Ihrem Bildschirm. Tippen Sie entsprechend eine der Tasten von 1 bis 9. Danach folgt die Frage nach der Anzahl der verwendeten Steuerknüppel. Je nachdem, welchen ATARI Computer Sie besitzen, können Sie zu 2 (bei der neuen XL-Serie) oder 4 (bei den alten alten Modellen 400/800) Steuerknüppel verwenden. Tippen Sie die entsprechende Zahlentaste. Wenn Sie sich jetzt fragen, wie z.B. 5 Spieler mit 2 Steuerknüppel spielen sollen, so ist die Antwort sehr einfach. Da jeder Spieler nacheinander an die Reihe kommt, so wird jeweils zwischen den einzelnen Steuerknüppeln umgeschaltet. Spieler 1 beginnt also mit Steuerknüppel 1, Spieler 2 mit Steuerknüppel 2, Spieler 3 dann wieder mit Steuerknüppel 1 und so weiter. Entsprechend funktioniert das dann auch bei anderen Spieler-/Steuerknüppel-Kombinationen.

Nachdem Sie die Spielerzahl und die Anzahl der Steuerknüppel gewählt haben, folgt jetzt die Namenseingabe. Ein Name kann maximal 10 Zeichen lang sein. Geben Sie den gewünschten Namen ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Sofort folgt eine Zusatzfrage nach dem Geschlecht des Spielers. Antworten Sie entsprechend durch Drücken der Taste „W" für einen weiblichen Spieler und durch Drücken der Taste „M" für einen männlichen Spieler.

Sobald der Name des letzten Spielers und dessen Geschlecht eingegeben wurde, beginnt das eigentliche Spiel. Von jetzt an werden alle Aktivitäten nur noch mit dem Steuerknüppel durchgeführt.

Der Spielablauf

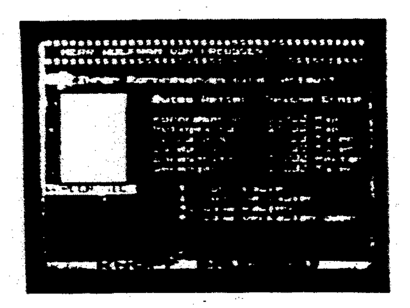
Das Spiel besteht aus zwei Hauptteilen und zum Abschluß aus der Krönung des Kaisers. Im ersten Hauptteil wird der gesamte wirtschaftliche Aufbau durchgeführt, und eventuelle Kriegsvorbereitungen vorgenommen. Der zweite Hauptteil wird nur im Kriegsfall aufgerufen. Im Folgenden wollen wir Ihnen anhand eines Spieldurchgangs die Handhabung des Programmes erläutern. Der erste Hauptteil besteht im wesentlichen aus fünf Bildern, die jedoch teilweise noch in mehrere Unterbilder verzweigen. Wenn Sie den Namen und das Geschlecht des letzten Mitspielers eingegeben haben, sollte der erste Spieler bereits den Steuerknüppel in der Hand haben, denn es geht sofort mit Bild 1 los.

Bild 1 – An-/Verkauf und Getreideausgabe

Am oberen Rand des Bildschirmes wird der Titel, der Name und der Staat des Spielers dargestellt, der jeweils an der Reihe ist. Es folgen Angaben zum Wetter, sowie auf der rechten Seite eine Tabelle mit Angaben zu Korn- und Landpreisen, für die Bevölkerung benötigtes Korn, Landbesitz und Barvermögen des Spielers.

Auf der linken Seite ist ein Kornspeicher dargestellt, der je nach Kornvorrat entsprechend gefüllt ist. Er ist ein wichtiges Hilfsmittel, um zu sehen, ob Sie ausreichende Kornreserven haben. Seine Füllhöhe repräsentiert nicht Ihre gesamten Reserven, sondern nur 80 Prozent davon. Auf Grund eines Vertrages sind Sie nämlich verpflichtet, zwischen 20 und 80 Prozent Ihrer Kornreserven an Ihr Volk auszugeben,

wobei Sie möglichst immer mindestens die unter NÖTIGES KORN aufgeführte Menge ausgeben sollten. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie haben 20.000 Maß Korn und es werden 10.000 Maß benötigt. Der Speicher wird voll sein, da 80 Prozent von 20.000 eine Menge von 16.000 Maß ergibt. Sie haben also 6.000 Maß mehr, als benötigt. Würden in unserem Beispiel 18.000 Maß benötigt, so reichten Ihre Reserven nicht aus. Um dies Menge zu sichern und den Kornspeicher vollkommen zu füllen, reicht es nun aber nicht, 2.000 Maß zu kaufen (18.000 Maß nötiges Korn - 16.000 Maß Vorrat = 2.000 Maß zu kaufen). Erst nach Einkauf von weiteren 2.500 Maß ist der Speicher gefüllt, da erst 80 Prozent von 22.500 Maß (20.000 + 2.500) die benötigte Menge von 18.000 Maß ergeben. Achten Sie also immer auf die Füllhöhe des Kornspeichers, da die Kornausgabe an Ihr Volk sehr wichtig ist. Sollten Sie nämlich weniger Korn haben, als unter NÖTIGES KORN aufgeführt, können Sie auch nur weniger ausgeben, und das hat fatale Folgen - ein Teil Ihrer Bevölkerung würde verhungern.



Doch nun zu den im unteren Drittel des Bildschirms dargestellten Optionen. Im Einzelnen sind dies Korn kaufen, Korn verkaufen, Land kaufen und Land verkaufen. Ganz unten am Bildschirmrand sehen Sie noch eine fünfte Option - KNOPF DRÜCKEN. Neben der vier zuerst genannten Optionen sehen Sie jeweils eine Pfeil, der entweder nach oben, unten, links oder rechts zeigt. Er indiziert die Richtung, in die Sie den Steuerknüppel drücken müssen, um die entsprechende Funktion aufzurufen. Nehmen wir einmal an, Sie wollten Korn kaufen, da Ihre Kornreserven nicht zur Deckung des Bedarfs an benötigtem Korn ausreichen. Drücken Sie hierzu einfach den Steuerknüppel nach oben (vorne). Es erscheint die Frage, wieviel Korn Sie kaufen wollen, und eine Anzahl Nullen mit einem Pfeil nach oben unter der ersten Null.

Wie bereits erwähnt, erfolgt die Steuerung des gesamten Programmes mit dem Steuerknüppel, also auch die Eingabe aller Zahlenwerte. Wenn Sie den Steuerknüppel nach links bewegen, verschiebt sich auch der Pfeil nach links. Entsprechendes gilt für eine Rechtsbewegung. Verschieben Sie jetzt den Pfeil um vier Stellen nach links. Er müßte nun auf die fünfte Null von rechts zeigen. Drücken Sie jetzt

den Steuerknüppel einmal nach vorne. Jetzt steht an dieser Stelle eine 1, was bedeutet, daß Sie bei dieser Einstellung 10.000 Maß Korn kaufen würden. Wenn Sie den Steuerknüppel noch einmal nach vorne drücken, erhalten Sie eine 2 an dieser Stelle.

Dasselbe gilt in umgekehrter Folge, wenn Sie den Steuerknüppel nach hinten ziehen - Sie erhalten wieder die 1, dann die 0, die 9 und so weiter. Allgemein gesagt, verstellen Sie mit dem Steuerknüppel die 1'er-, 10'er- etc. Stellen. So können Sie jede gewünschte Zahl einstellen. Um eine Eingabe abzuschließen, brauchen Sie nur den Feuerknopf zu drücken.

Haben Sie ausreichende Kornvorräte eingekauft, können Sie durch Drücken des Steuerknüppels in die entsprechende Richtung eine der anderen Optionen wahrnehmen, wie z. B. Land kaufen. Achten Sie immer darauf, daß Sie ausreichende Ländereien besitzen. Jeder Einwohnerwert erfordert mindestens ein Hektar Land. Die Einstellmethode, die wir eben beschrieben haben, gilt auch für diese und generell alle anderen Zahleneingaben innerhalb des Spieles. Wenn Sie Ihre Einkäufe und Verkäufe beendet haben, drücken Sie den Feuerknopf um fortzufahren.

(**Wichtiger Hinweis:** Drücken Sie nicht versehentlich den Feuerknopf zu früh, da Sie sonst keine Gelegenheit zum Kornkauf mehr haben!)

Nachdem Sie den Feuerknopf gedrückt haben, erscheint die Aufforderung zur Kornausgabe an Ihr Volk auf dem Bildschirm. Sie können nun das Maximum, das Minimum, oder das Benötigte ausgeben, oder aber direkt einen Zahlenwert eingeben. Drücken Sie den Steuerknüppel in die von Ihnen gewünschte Richtung. Wenn Sie einen bestimmten Zahlenwert eingeben wollen, verfahren Sie, wie eben beschrieben.

Bild 2 – Statistik

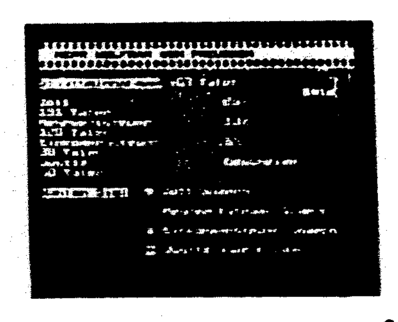
Dieses Bild gibt Ihnen Aufschluß über die Ereignisse des Jahres. Sie erhalten Informationen über die Geburtenzahl, die Anzahl der Todesfälle, und gegebenenfalls, wieviele Einwanderer kamen. Unter gewissen widrigen Umständen, wird hier auch aufgeführt, wenn Einwohner Ihr Land verlassen haben. Neben diesen Fakten erhalten Sie auch Daten über die Einnahmen durch Marktplätze und Kornmühlen, sowie die Kosten für Ihre Armee.

Dieses Bild dient ausschließlich der Information und gestattet keine Spielaktionen. Wenn Sie die Informationen gelesen haben, drücken Sie den Feuerknopf um fortzufahren.

Bild 3 – Staatseinnahmen

Die Staatseinnahmen sind für Ihre Staatskasse von größter Bedeutung. Nur mit guten Einnahmen können Sie Ihr Land richtig aufbauen und unterhalten. Am oberen Rand des Bildschirmes sehen Sie wieder den Namen und das Land des Spielers,

der gerade an der Reihe ist. Darunter folgt eine Angabe über die gesamten Einnahmen. Nachfolgend sehen Sie die verschiedenen Steuersätze, die Sie beeinflussen können, mit dem Betrag, den sie zu den Gesamteinnahmen beisteuern. Dazu zählen der Zoll, die Mehrwertsteuer, die Einkommenssteuer und die Justiz. Die drei verschiedenen Steuersätze können beliebig oft geändert werden. Drücken Sie den Steuerknüppel in die entsprechende Richtung und stellen Sie den neuen Steuersatz ein. Beenden Sie Ihre Einstellung durch Drücken des Feuerknopfes. Die Einstellung selbst erfolgt auf dieselbe Art, wie bereits unter Bild 1 für den Kauf von Korn usw. beschrieben.



Um die Gerichtsbarkeit, also die Justiz, zu beeinflussen, wählen Sie die Option JUSTIZ ÄNDERN. Hier stehen Ihnen vier Möglichkeiten zur Verfügung: SEHR FAIR, BESCHEIDEN, HART und GIERIG. Um eine Einstellung vorzunehmen, brauchen Sie nur den Steuerknüppel in die entsprechende Richtung zu drücken. Wenn Sie mit Ihren Einnahmen zufrieden sind, drücken Sie den Feuerknopf um fortzufahren.

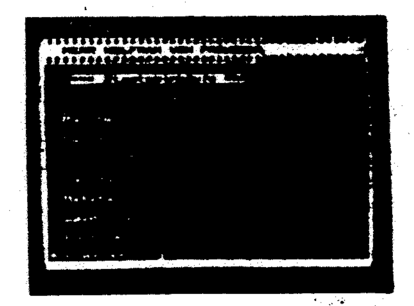
Bild 4 – Landübersicht

Bild 4 zeigt Ihnen Ihr Land. So können Sie das Wachstum verfolgen. Durch Bewegen des Steuerknüppel nach links oder rechts, haben Sie die Möglichkeit, je nach Größe Ihres Landes, sich einen Überblick über Ihren Besitz zu verschaffen. So können Sie auch überprüfen, wieviele Marktplätze, Kornmühlen und Städte Sie errichtet haben, oder wie weit der Palast- oder Kathedralenbau fortgeschritten ist. Außerdem wird in symbolischer Form Ihr Vermögen und Ihre Einwohnerzahl dargestellt.

Bild 5 – Staatsausgaben

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem Sie entscheiden müssen, was Sie mit Ihrer Staatskasse anfangen wollen. Dieses Bild unterteilt sich in zwei Hauptteile, wobei sich der zweite Hauptteil noch einmal in mehrere Unterbilder gliedert. Wir wollen die einzelnen Möglichkeiten einmal der Reihe nach durchgehen.

An der linken Seite des Bildschirms sehen Sie einen Pfeil, den Sie mit dem Steuerknüppel hoch und runter bewegen können. Er zeigt jeweils auf die Option, die Sie durch Drücken des Feuerknopfes ansprechen können. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung: MARKTPLATZ, KORNMÜHLE, PALAST (TEIL), KATHEDRALE (TEIL), MILITÄR, SPIELSTAND, KARTE MALEN und ENDE DES ZUGES.



Die ersten vier Optionen dienen zum Bau von Gebäuden. Um einen Marktplatz zu bauen, muß der Pfeil auf das Wort MARKTPLATZ zeigen. Wenn Sie dann den Feuerknopf drücken, werden Ihnen von Ihrem Vermögen 1.000 Taler abgezogen und Sie erhalten dafür einen Marktplatz. Mit dem Bau einer Kornmühle verhält es sich genauso, bis auf den Unterschied, daß eine Kornmühle 2.000 Taler kostet. Wollen Sie einen Palast bauen, wird das schon erheblich teurer. Ein vollständiger Palast besteht aus 16 Teilen, die jeweils 5.000 Taler kosten. Der Bau selbst, wird auf die gleiche Art durchgeführt, wie der Bau eines Marktplatzes oder der Bau einer Kornmühle. Um eine Kathedrale zu bauen, müssen Sie schon sehr viel Geld aufbringen. Sie besteht aus 14 Teilen zu je 9.000 Talern. Auch hier brauchen Sie zum Bauen nur den Feuerknopf zu drücken.

Beachten Sie, daß Sie zum Bau eines Marktplatzes und einer Kornmühle 1.000 Hektar Land benötigen. Um einen Palast zu errichten, brauchen Sie sogar mindestens 13.000, und für eine Kathedrale 25.000 Hektar.

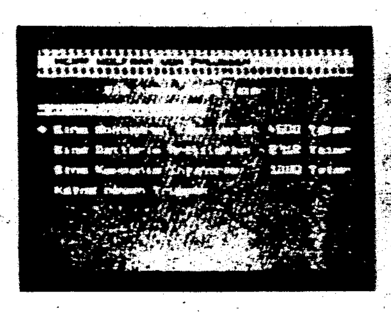
Wenn Sie die Option MILITÄR aufrufen, erscheint ein neues Bild mit vier weiteren Möglichkeiten: SOLDATEN REKRUTIEREN, SÖLDNER ANWERBEN, MANÖVER VERANSTALTEN und KRIEG FÜHREN. Die erste Option gestattet Ihnen Soldaten aus Ihrer Bevölkerung zu rekrutieren. Drücken Sie den Steuerknüppel hierzu nach oben. Es erscheint noch ein neues Bild, auf dem Sie die verschiedenen Truppengattungen auswählen können.

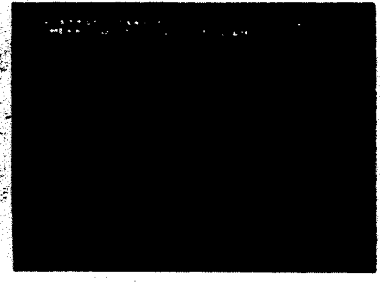
Jede Truppe hat ihre Besonderheiten. Die Kavallerie zum Beispiel hat im Krieg die größte Reichweite. Die Artillerie wird fest aufgestellt und kann nur schießen. Die Infantrie schließlich ist die kostengünstigste Truppe, die meistens in größerer Anzahl eingesetzt wird. Ihre Reichweite ist nicht ganz so gut, wie die der Kavallerie, aber zu Fuß geht es nun mal nicht so schnell. Kaufen Sie die Truppen Ihrer Wahl, indem Sie

den Feuerknopf drücken, wenn der Pfeil an der Seite auf die entsprechende Truppengattung zeigt. Um dieses Bild zu verlassen, zeigen Sie mit dem Pfeil auf die Option KEINE NEUEN TRUPPEN und drücken Sie den Feuerknopf. Auf dem Bildschirm wird eine Tabelle mit den in Ihrem Besitz befindlichen Truppen dargestellt. Drücken Sie ein weiteres Mal auf den Feuerknopf, und Sie gelangen wieder zum Auswahlbild zurück.

Die zweite Option gestattet das Anwerben von Söldnern. Da man aus der Bevölkerung nicht beliebig viele Söldner rekrutieren kann, hat man so die Möglichkeit, seine Armee trotzdem zu vergrößern. Der Ablauf verläuft genauso, wie eben für das Rekrutieren von Soldaten beschrieben. Die einzigen Unterschiede bestehen darin, daß die Söldner erheblich teurer sind (nicht nur in der Anschaffung, sondern auch im Unterhalt), und daß sich beim Anwerben von Söldnern Ihre Bevölkerungszahl nicht reduziert. Außerdem ist der anfängliche Kampfwert der Söldner besser, da es sich hier ja um bereits ausgebildete Soldaten handelt.

Die Option MANÖVER VERANSTALTEN dient zur Verbesserung des Kampfwertes Ihrer Truppen. Drücken Sie den Steuerknüppel einfach nach rechts. Sie hören einen Ton, und Ihr Vermögen verringert sich um einen Betrag, der abhängig von der Anzahl Ihrer Truppen ist. Sie können in einem Jahr soviele Manöver veranstalten, wie Sie wollen.





Die letzte Option, KRIEG FÜHREN, ermöglicht es, einen Krieg zu beginnen. Drükken Sie den Steuerknüppel nach links. Auf dem Bildschirm erscheint eine Liste aller anderen am Spiel beteiligten Regenten. Wählen Sie Ihren Gegner aus und drücken Sie den Feuerknopf. Jetzt wird der Krieg aufgerufen (Erklärung folgt später).

Haben Sie die Option KRIEG FÜHREN nur aus Versehen angewählt, so können Sie mit dem Pfeil auf das Wort NIEMANDEN zeigen und den Feuerknopf drücken. Sofort erscheint wieder das Ausgangsbild.

Wenn Sie keine der Militäroptionen mehr wünschen, brauchen Sie nur den Feuerknopf zu drücken, und sofort sind Sie wieder in Bild 5.

Nach der Option Militär, folgt der SPIELSTAND. Hier können Sie überprüfen, wie Sie im Vergleich zu den anderen Regenten stehen. Sie erhalten Angaben über die Soldaten, Ihr Land, Ihr Geld, und wieviele Einwohner Sie haben. Die erste Spalte trägt die Überschrift Punkte. Die hier angegebene Zahl gibt einen allgemeinen Punktestand wieder. Er setzt sich aus Ihren gesamten Spielhandlungen zusammen. Je höher dieser Wert, desto besser haben Sie bisher Ihr Land regiert. Das bedeutet selbstverständlich nicht, daß Sie wenn Sie den höchsten Wert haben, bereits gewonnen hätten. Es kann sich aber später bei den Einnahmen oder sonstigen Faktoren zeigen, daß Ihr Land wirtschaftlich stärker ist.

Die vorletzte Funktion, KARTE MALEN, gestattet Ihnen noch einmal die Landübersicht, also Bild 4, aufzurufen. Dies kann notwendig sein, wenn Sie einmal überprüfen wollen, wieviele Marktplätze oder Kornmühlen Sie bereits haben, oder wieviele Bauteile Ihnen zur Fertigstellung des Palastes oder der Kathedrale noch fehlen.

Beenden eines Spielzuges und wichtige Hinweise

Haben Sie alle für Ihr Land notwendigen Handlungen ausugeführt, so zeigen Sie auf ENDE DES ZUGES und drücken Sie den Feuerknopf. Hiermit beenden Sie Ihren Spielzug und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Lebenserwartung der Regenten

Jeder Mensch hat in der Realität leider nur eine begrenzte Lebenserwartung. Niemand kann ewig leben. Genauso ist es auch im KAISER. Zu Beginn des Spieles wird für alle Spieler das Todesjahr festgelegt. Es wird ungefähr zwischen 1760 und 1768 liegen, und ist für alle Spieler gleich. Während des Spieles gibt es jedoch verschiedene Einflüsse, die dieses Datum ändern können. Um zu vermeiden, daß ein Spieler aller Steuersätze während eines Spielzuges mehrmals ändert, ewig auf die Landübersicht schaut, und überhaupt sich bei jedem Bild minutenlang aufhält, wurde ein Zeitfaktor eingebaut, der nach Beendigung des Spielzuges überprüft wird. Dieser Faktor beträgt ca. 90 Sekunden. Man sollte also versuchen, nicht mehr als ca. 90 Sekunden für alle eben erklärten Spielhandlungen zu verbrauchen. Benötigen Sie doch mehr, so kann sich das auf Ihr höchsterreichbares Lebensalter auswirken. Kaufen Sie sich aber jetzt bitte keine Stoppuhr. Im Normalfall reicht die Zeit vollkommen aus.

Verschiedenes

Nach der Beendigung des Spielzuges werden die Zinsen für Ihr Kapital oder für Ihre Schulden berechnet. Außerdem wird überprüft, ob eine neue Titelverleihung fällig ist. Mit einem neuen Titel steigt Ihre Bonität um jeweils 10.000 Taler. Ihre Anfangsbonität liegt bei 10.000 Talern. Dabei ist es jedoch nicht ausgeschlossen, daß die Schuldner bereits zu einem früheren Zeitpunkt Ihr Geld zurückverlangen. In einem solchen Fall werden alle Ihre Besitztümer gepfändet, bis Ihre Schulden abgetragen sind. Wollen Sie ein Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen, so können Sie beim Ende des Spielzuges eines Spielers das Spiel abspeichern. Halten Sie hierfür die OPTION-Taste (L1-Taste) gedrückt, wenn Sie die Option ENDE DES ZUGES auswählen. Das Spiel wird auf der Programmdiskette gespeichert.

Wichtiger Hinweis: Achten Sie immer darauf, daß sich kein Schreibschutzaufkleber auf der Programmdiskette befindet. Das Programm muß ständig freien Zugriff zur Diskette haben.

Ziel des Spieles

Das Ziel des Spieles ist „KAISER des heiligen römischen Reiches Deutscher Nation" zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie 5 Städte errichten (bestehend aus 5 Marktplätzen und 3 Kornmühlen), mindestens 25.000 Hektar Land besitzen, 100.000 Taler in Bar vorweisen können, einen Palast und schließlich die Kathedrale gebaut haben. Dann kommt irgendwann der große Moment, und Sie werden gekrönt. Mit der Krönungszeremonie ist das Spiel beendet.

Der Krieg

Nachdem Sie ausgewählt haben, wem Sie angreifen wollen, wird der Krieg aufgerufen. Tauschen Sie jetzt bitte die Steuerknüppel so aus, daß der Angreifer den an Anschlußbuchse 1, und der Verteidiger den an Anschlußbuchse 2 Ihres Computers angeschlossenen Steuerknüppel erhält.

Der Krieg beginnt mit einigen Fragen an die anderen am Spiel beteiligten Regenten. Jeder von ihnen wird gefragt, ob er eine der beiden streitenden Parteien unterstützen will, ob er den fremden Armeen Durchmarsch durch sein Land gewähren möchte, oder ob er sich völlig neutral verhalten will. Mit dieser Option wird Ihnen ermöglicht, zum Beispiel ein Bündnis mit einem bestimmten Landesherrscher einzugehen. Entscheidet sich ein Herrscher zur Unterstützung einer Partei, so werden dem Unterstützten mit Ausnahme der Miliz sämtliche Truppen leihweise zur Verfügung gestellt. Sie können sich sicher vorstellen, daß eine solche Unterstützung den Verlauf eines Krieges wesentlich beeinflussen kann. Die vier möglichen Antworten sind jeweils mit einem Pfeil nach links, rechts, oben oder unten gekennzeichnet. Drücken Sie den Steuerknüppel in die Richtung, die die gewünschte Antwort repräsentiert. Die Staaten, die nicht von einem Mitspieler regiert werden, verhalten sich immer neutral.

Jetzt wird überprüft, ob ein Angriff überhaupt möglich ist. Ein Land kann selbstverständlich nicht zu allen anderen Ländern eine direkte Grenze haben. Preußen hat zum Beispiel eine direkte Grenze zu Hessen und Böhmen, aber nicht zu Bayern. Daraus ergibt sich, daß Preußen zwar Hessen angreifen kann, aber bei einem Angriff auf Bayern zumindest den Durchmarsch durch Hessen oder Böhmen gewährt bekommen muß. Die Grenzen der Staaten sind historischen Gegebenheiten nachempfunden. Ist ein Angriff nicht möglich, wird der Krieg abgebrochen und das Spiel mit dem nächsten Regenten fortgesetzt. Ansonsten wird der Angriffsweg aufgezeigt. Drücken Sie den Knopf um fortzufahren. Der Bildschirm wird für ca. 30 Sekunden schwarz bleiben. Haben Sie also bitte einen Moment Geduld.

Nachdem das Grenzgebiet auf dem Bildschirm erscheint, können Sie durch Bewegen des Steuerknüppels nach rechts oder links eine Legende aufrufen, in der alle

Symbole aufgezeigt werden. Drücken Sie den Feuerknopf, um mit dem Aufstellen der Truppen zu beginnen, müssen Sie die Truppen setzen. Die Truppen werden entsprechend der Aufstellung am oberen Rand des Bildschirms gesetzt. Zuerst werden also die Kavallerieeinheiten aufgestellt, dann folgen die Artillerie, die Infantrie und die Miliz. Die Miliz ist eine Bürgerwehr, die Sie automatisch, abhängig von der Menge an Marktplätzen und Kornmühlen, erhalten. Um mit der Artillerie besser zielen zu können, sehen Sie unter der Tabelle mit den Truppen zwei Balken. Sie repräsentieren die ungefähre Schußweite der Artillerie. Um eine Truppe zu setzen, führen Sie mit dem Steuerknüppel das „Fadenkreuz" zu dem Punkt, an der sie plaziert werden soll. Drücken Sie dann zum Setzen der Truppe den Feuerknopf. Um in größeren Schritten über die Karte zu gelangen, drücken Sie die Zahlentasten 1–4.

Wenn alle Truppen gesetzt sind, beginnt der Krieg. Sie können jetzt keinen Einfluß mehr auf Ihre Truppen auswirken. Betrachten Sie den Schlachtverlauf und sammeln Sie Erfahrungen für zukünftige Schlachten. Während der Schlacht erhalten Sie ständig Informationen über die genauen Zahlen an Truppenverlusten. Ist der Kampf vorbei, erhalten Sie einige Informationen über die Verluste auf beiden Seiten, und wer den Krieg gewonnen hat. Drücken Sie nach jedem Bild den Feuerknopf, wenn Sie es gelesen haben. Zum Schluß wird wieder der Hauptteil aufgerufen und der nächste Spieler setzt das Spiel fort.

Wege zum Triumpf

Ich habe lange überlegt, ob man bei einem derart komplexen Spiel wie KAISER jede Einzelheit genau erklären, oder lediglich Tips und Hinweise geben sollte. Es gibt viele Spiele, bei denen es einen optimalen Weg gibt, der zum Erfolg führt. Nicht so bei KAISER. Obwohl ich jede Formel und alle Zusammenhänge sowie logischen Verknüpfungen kenne, gelingt es mir nur selten, meinen Mitspielern gegenüber einen so großen wirtschaftlichen und militärischen Vorteil zu erreichen, daß ich KAISER werden könnte. Aus diesem Grund hielt ich es für sinnvoller, Ihnen hier nur einige meiner persönlichen Erfahrungen und Erlebnisse weiterzugeben. Dabei gebe ich Ihnen keine genauen Zahlen oder Einstellungen an. Ich bin überzeugt davon, daß Sie Ihren individuellen, persönlichen Stil finden werden, und dem würde ich mit zu genauen Angaben entgegenwirken.

Tips zum wirtschaftlichen Aufbau

Das erste Bild dient ja in erster Linie der Versorung der Bevölkerung und der Anschaffung von Land. Doch können Sie hier auch sehr gut spekulieren, sowohl mit Korn als auch mit Land. Die Preise für Korn liegen in einem Bereich zwischen ca. 20 und 430 Talern. Die Landpreise schwanken von ca. 16 bis 70 Talern. Kaufen Sie zu einem Ihnen günstig erscheinenden Preis und verkaufen Sie, wenn die Preise sehr hoch sind. Bedenken Sie jedoch, daß bei jeder Verkaufsaktion 10% Provision abgezogen werden.

Wenn Sie nur noch geringe Kornreserven haben, und durch schlechtes Wetter die Ernte sehr schlecht ausfällt, sind die Kornpreise meistens sehr hoch. Sollte sich

dieser Zustand nach 2–3 Jahren nicht bessern, kaufen Sie trotz der hohen Kosten einen größeren Vorrat ein. Die Praxis hat gezeigt, daß auf diese Art zumindest die Kornpreise oft gefallen sind.

Um Ihrem Land einen guten Ruf über die Landesgrenzen hinweg zu geben, ist zu überlegen, eine größere Kornmenge an das Volk anzugeben, als nur die unter NÖTIGES KORN angegebene Menge. Es lohnt sich meistens, und die ersten Einwanderer werden nicht lange auf sich warten lassen. Wägen Sie jedoch ab, in welchem Maß Sie mehr Korn ausgeben. Ist die Menge zu gering, dürfen Sie keine große Reaktion erwaten. Geben Sie dagegen zuviel, ist das auch nicht immer von Vorteil.

Wenn Sie den Titel des Königs erreicht haben, sollten Sie sich eine neue Zusammenstellung Ihrer Steuersätze überlegen. Als König haben Sie größere Rechte und erhalten auch größere Beträge in Bezug auf Zoll oder Einkommensteuer.

Zu Beginn des Spieles halten sich die Steuereinnahmen sehr in Grenzen. Um diese Phase des Aufbauens zu erleichtern, ist es ratsam, Mühlen und Marktplätze zu errichten. Sie erhalten so zusätzliche Einnahmen in nicht unbeträchtlicher Höhe.

Beim Aufstellen der Truppen im Krieg, sollte man jede Einheit möglichst nahe der feindlichen Grenze postieren, da es sonst passieren kann, daß eine Einheit das feindliche Gebiet nicht erreicht. Achten Sie jedoch darauf, daß die Truppen direkt an der Grenze zuerst losmarschieren. Steht dann in diesem Grenzabschnitt noch eine Artillerie, kann es sein, daß man seine eigenen Truppen beschießt.

Man könnte jetzt sicher noch einige Seiten weiterschreiben, doch sollen Sie das Spiel „spielen lernen". Es macht erheblich mehr Spaß, wenn man mit der Zeit immer besser wird und Erfolge verbuchen kann. Wir wünschen Ihnen somit viel Glück und Erfolg beim Kampf um die deutsche Kaiserwürde.

Entwickelt von CCD Wiesbaden, West Germany